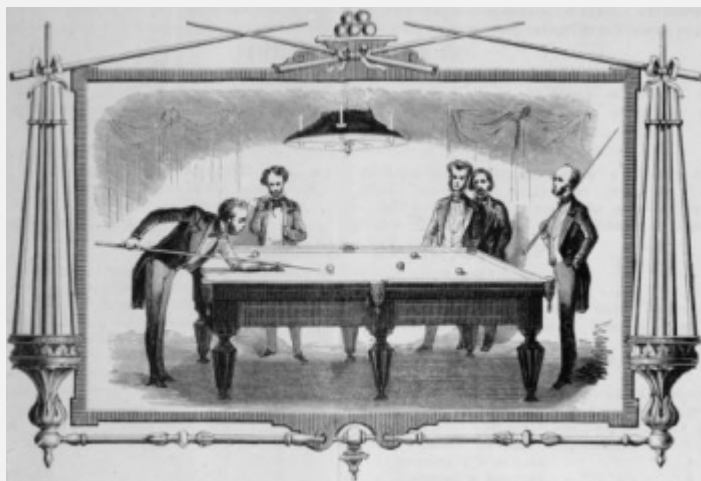


Сыграем в игру пра-пра-пра-пра-пра-пра-прадедов?



Автор: Гость. 31 май, 2019 - 23:21

Недавно вознамерился я написать блог про бильярдную игру с правилом назначения шара, в просторечии с заказом. Для чего перечитывал, на предмет поиска упоминания одного правила, старые русскоязычные бильярдные источники, ставшие доступными бильярдной общественности благодаря бескорыстному труду москвича Сергея Тихонова и новосибирца Александра Сорокина. Перечитывание и поиски были не напрасны. Как оказалось, толкование правила назначения шара (в первоисточнике «Партия с назначаемыми билиями»), имеющееся в самой ранней (1826г.) из известных ныне русских книг о бильярде, претендует на мировой приоритет. Что является ещё одним аргументом в защиту моего тезиса о первенстве русской бильярдной мысли в 18-19 веках.

Собственно, блог я написал и выложил здесь <http://www.llb.su/node/3485880>. Но этот блог не об этом. Перечитывая старые тексты, я обнаружил нечто, что привело меня в изумление. Не понимаю, как меня не зацепила эта информация при предыдущих прочтениях пару-тройку лет назад? А именно, речь идёт об описании правил Кегельных партий в книге Фрейберга 1853г., которые без существенных изменений были переписаны им в его правилах бильярдной игры 1888г, и что самое удивительное, скопированы Леманом во втором издании его известной книги 1906г. Приведу изображения страниц книги Фрейберга 1853г. с правилами кегельных партий, а именно итальянской и русской.

**ПАРТІЯ ВЪ КЕГЛІИ
ИТАЛЬЯНСКАЯ.**

§ 1. Эта партія играется въ 24 очка 5-ми игроками: двумя бѣлыми и тремя красными, и 5-то кеглами, изъ якихъ одна черная и 4 бѣлыя.

§ 2. Черная кегла ставится посреди бильярда, а бѣлыя поперекъ ея, въ видѣ четырехугольника, два угла котораго должны быть обращены къ противнику; расстояние между черной и бѣлыми кеглами опредѣляется произвольно шаромъ, дабы онъ могъ одна пробой между кеглами, вездѣла овался.

§ 3. Каждая изъ четырехъ бѣлыхъ кеглей, считается по 2 очка и одна (черная) 5 очковъ, когда упадетъ одна;

каждая съ другою считается также 2 очка. Бѣлый шаръ въ лузу считается 2, карамболъ по красному 4, красный шаръ въ лузу также 2 очка.

§ 4. Начекающей партіи ставитъ свой и красный шаръ произвольно, толкнувъ ихъ мизеромъ.

§ 5. Каждый изъ игроковъ имѣетъ право, по очереди, ударить въ шаръ однимъ только шаромъ.

§ 6. Шаръ позволено только толкать слухомъ, когда шаръ первоначально упадетъ на себя,—тогда, на этотъ разъ, играется по красному.

§ 7. Если кто пробьетъ своимъ шаромъ красный раньше бѣлого, то терять 2 очка; карамболъ посылъ красного по бѣлому—6 очка.

§ 8. Карамболъ по красному считается, задѣвъ его не только своимъ, но и чужимъ шаромъ.

§ 9. Когда по мѣсто, въ которомъ садятся посылать кеглы, падеть шаръ, то кеглы не ставятся до тѣхъ поръ, пока не овалится произвольное для нихъ мѣсто.

**ПАРТІЯ ВЪ КЕГЛІИ,
РУССКАЯ 48 ОЧКОВЪ.**

§ 1. Русскую партію въ кеглы играють съ слѣдующимъ количествомъ: бѣлыя кеглы считаются по 2, а черная, упавши одна, или съ другою вместе,—5 очковъ; карамболъ по 3 очка; бѣлыя: красной 5, а бѣлой 2 очка.

§ 2. Карамболъ считается, когда оба шара движутся съ законнаго мѣста мизеромъ. Шаръ позволено какъ по бѣлому такъ равно и по красному шару, и уд-

рять не однимъ разомъ, какъ въ Итальянской партіи, а продолжать игру, по правилу установленному въ обыкновенной русской партіи, въ пять шаровъ.

§ 3. При каждомъ ударѣ должно объявить, что колѣрною сдѣлано. Исполняющій обязанности получаетъ сдѣланный какъ оченъ и продолжаетъ играть.

§ 4. Шаръ въ кеглы можно не только бѣлыми или красными, но и своимъ шаромъ,—т. е. отъ карамбола; и за свой шаръ, позволенный въ лузу (если было заранѣе о томъ объявлено) считается 2 очка въ пользу играющаго.

§ 5. Кто обязавшись сдѣлать шаръ или двѣкты, долженъ непременно сдѣлать и шаръ, упавши въ не законнаго лузу, считается на себя. На себя считается

также и оченъ каждого необъявленнаго удара.

§ 6. Объявить впередъ удара достаточно только по одному предмету, но присчитывается и слѣдующимъ очкамъ, сдѣланнымъ при исполненіи обязанности, на право: скажемъ: «красный шаръ упалъ въ лузу», и при этомъ событіи можно или сдѣлать карамболъ, но все это присчитывается къ выигрышу.

§ 7. Обязаніе считается исполненнымъ вѣдѣ, когда бѣло сдѣлано не вездѣ за ударомъ. Играть: если играющій объявляетъ: а своимъ шаромъ поведу въ кеглы, и уронитъ ее чужимъ, и, послѣ этого, ударъ, отразившись отъ борта, падетъ хотя одну кеглу, то это считается за исполненіе обязанности.

§ 8. При шаръ съ руля позволено играть не только изъ дома шаромъ, но

и стать къ боку бильярда. Непозволяется только коруносомъ войти за любую домовой точкой.

§ 9. Съ руля шаромъ всегда изъ домнаго конца бильярда.

Вникая в правила «Русских кеглей по-Фрейбергу» мы видим, что в них есть и легальное сыгрывание в лузу битка а не только чужих; и карамболи/рокамболи; и игра по фишкам, причем и битком тоже, только предварительно скарамболированным по двум прицельным шарам; и серийное правило; и что немаловажно есть строгий заказ.

И подумалось мне, ну чем не игра для современного отечественного бильярда с его тягой к своимкам ?? Лишь немного я адаптировал правила Фрейберга под современных игроков. А именно:

1. Вместо кеглей полагаю лучше использовать шар на центре стола. Это упрощает счёт очков и не надо заморачиваться с изготовлением кеглей, в то время как игровая суть остаётся неизменной.
2. Одиночный карамбол или рокамбол я сделал как и Фрейберг результативным ударом, но в отличии от Фрейберга у меня они обрывают серию. Это для того, чтоб не было серий карамболов, ибо в наши дни известно, что нищенским ударом их можно делать тысячами.
3. За кладку от борта (-ов) и шаром/от шара я сделал бонусные очки за каждый борт и лишнее соударение шаров.

Назвал я эту игру Игрой предков. Думаю, поиграв в эту игру, можно понять, на каком уровне шпилили в бильярд наши прапрапрапрапрадеды. Ниже я привожу правила игры.

Игра предков

1. Партия играется четырьмя шарами: Белым, Жёлтым, Красным и Чёрным. Белый и Жёлтый шары это битки соперников, каждый из них может наносить удар кием только по своему битку. Красный шар ничейный, используется в различных результативных ударах. Чёрный шар имитирует кегли, он является мишенью для различных результативных ударов

2. В начале партии Чёрный шар ставится ~~на центральную точку стола~~ плотно на противоположный дому короткий борт, как можно ближе к его середине, но не касаясь при этом других шаров. Если при ударе чёрный шар был сбит со своей точки, то после удара он на неё устанавливается заново. Если установке Чёрного шара на точку мешает какой-либо шар, то он остаётся там где оказался (в том числе и вне игровой поверхности стола) до тех пор, пока его место не освободится.

3. Начинающий партию делает выставку, то есть нерезультативный начальный удар, а именно - играет с рук из дома своим битком по Красному шару установленному ~~на третьей точке (там где ставится вершина пирамиды)~~ плотно на коротком борту за пирамидой, как можно ближе к его середине, но не касаясь при этом других шаров. Если при выставке сыгран в лузу какой либо шар или сбит со своей точки Чёрный шар, то это приводит к штрафу.

4. В игре используется серийное правило в форме обязательства, то есть если игрок совершает результативный удар и набирает очки, то он обязан нанести следующий удар, и так далее до первого нерезультативного или штрафного удара.

5. Первым ударом в подходе допускается играть своим битком только по битку соперника, в противном случае штраф. В дальнейших ударах серии можно играть своим битком не только по битку соперника, но и по Красному шару.

6. Для отыгрыша в игре достаточно после соударения битка с легальным прицельным шаром довести любой шар до борта или перекатить любой шар через среднюю линию. После соударения битка с легальным прицельным шаром, касание любым из них шара, стоящего плотно на борту или точно на средней линии стола, приравнивается к соударению движущегося шара с бортом или перекатом им средней линии. Однако движение легального шара, стоящего плотно на борту или точно на средней линии стола, в сторону от борта или от средней линии после соударения с ним битка не является касанием борта или пересечением средней линии.

7. При планировании результативного удара игрок должен объявить, что намерен сделать. Исполняющий обещание получает сделанные им очки и продолжает играть. В игре используется строгий заказ, с полным пояснением порядка планируемых соударений. Если заказ выполнен, то очки за другие результативные события также начисляются на счёт игрока. В игре также используется джентльменское дополнение к строгому заказу, то есть при планировании сыгрывания прямо-летящего шара (своего битка или прицельного шара) объявлять голосом заказ не обязательно, и любой из сыгранных шаров засчитывается.

8. Если игрок набирает очки при ударе, замысел которого им не был объявлен (за исключением сыгрывания прямолетящего шара молча), то есть при отыгрыше, то набранные очки зачисляются сопернику, однако бонусные очки за борты и доп.соударения (см п. 16 и п.17) при случайном падении шара в лузу от борта (-ов) или с соударением третьего шара сопернику не начисляются.

9. Результативно играть по чёрному шару можно битком соперника или красным шаром либо от борта (-ов), либо после карамболя или рокамболя трёх шаров. Своим битком также можно играть по Чёрному шару, но только после карамболя им по битку соперника и Красному шару, или наоборот.

10. Можно сыгрывать в лузу как биток соперника или Красный шар, так и свой биток. Однако если свой биток был сыгран в лузу не в соответствии с назначением, то это приводит к штрафу.

11. Результативными ударами считаются также карамболь своего битка от битка соперника по Красному шару или наоборот и рокамболь битка соперника по Красному шару или наоборот, однако если один из таких ударов сделан одиночно а не в комбинации с другим результативным ударом (сыгрывание шара в лузу или сбитие чёрного шара), то серия игрока обрывается и удар переходит к сопернику. Также одиночным карамболом или рокамболом нельзя закончить игру. То есть несмотря на то, что необходимое для победы количество очков будет набрано игроком, ему ещё необходимо в следующем подходе сыграть заказного шара или выполнить заказной удар по чёрному шару. Поэтому нет никакого смысла играть одиночный карамболь/рокамболь для набора последнего очка.

12. Если биток игрока сыгран в лузу или выскочил за борт, то игрок вводит биток в игру ударом с рук из дома на своём ударе. Если при этом это первый удар подхода, а биток соперника находится в доме, то игрок вынужден играть из дома по битку соперника своим битком так, чтобы до соударения шаров биток игрока вышел из дома, то есть либо от борта вне дома, либо приёмом массе/дуговиком.

13. Сыгранный в лузу или выскочивший со стола Красный шар после удара выставляется вплотную к дальнему короткому борту как можно ближе к его середине, но не касаясь при этом других шаров.

14. После штрафного удара соперника, игрок вправе уступить проштрафившемуся свою очередь хода, от чего тот не вправе отказаться.

15. Сыгрывание прямо-летящего шара в лузу, карамболь, рокамболь, сбитие Чёрного шара в соответствии с п.9 оцениваются в 1 очко. Например, при выполненном заказе «биток чисто в угол» от битка соперника игрок также делает рокамболь битком соперника по застрявшему в лузе Красному шару, после чего Красный шар падает в лузу а биток соперника сбивает Чёрный шар. Всего набрано 4 очка (1 за свой +1 за рокамболь +1 за сыгранный красный +1 за сбитый чёрный).

16. При сыгрывании в лузу шара от борта (-ов) каждый борт оценивается в 1 очко, при этом последний борт не оценивается, если он принадлежит сыгрываемой лузе. Например, при выполненном заказе «застрявшего Красного от борта чисто в угол» будет набрано 2 очка (1 за борт + 1 за сыгранный красный), точно также как и при выполненном заказе «застрявшего Красного от борта каблучком в угол».

17. При сыгрывании в лузу шара шаром или от шара или контртушем каждое дополнительное соударение шаров оценивается в одно очко. Например, при выполненном заказе «шаром в угол Красного» будет набрано 2 очка (1 за доп. соударение + 1 за сыгрывание красного). При выполненном заказе «свой контртушем в середину» будет набрано 3 очка (1 за борт + 1 за доп.соударение + 1 за сыгрывание битка).

18. За каждое нарушение (штраф) со счёта игрока списывается 1 очко.

Если при ударе допущено несколько нарушений, то отрицательные очки за нарушения суммируются. Например, игрок первым ударом подхода попадает не в биток соперника, а в Красный шар, после чего биток игрока сбивает Чёрный шар и падает в лузу. Всего набрано — 3 штрафных очка (-1 за нелегальное касание красного — 1 за сбитие чёрного — 1 за незаказное сыгрывание битка).

Если при ударе с нарушением правил были выполнены результативные действия, то очки за них также списываются со счёта игрока. Например, при заказе «Красный в угол чисто» сыгрывается Красный шар, но биток сбивает Чёрный шар и сам падает в лузу. Всего набрано — 3 штрафных очка (-1 за сыгрывание красного — 1 за сбитие чёрного — 1 за незаказное сыгрывание битка).

19. Самостоятельными (которые могут суммироваться) нарушениями (штрафами) являются:

- удар кием не по своему битку;
- невыполнение правила отыгрыша при нерезультативном ударе;
- первое касание битком Красного шара при первом ударе подхода;
- касание битком Чёрного шара, за исключением такового при выполненном заказе «после карамболя битком по чёрному»;
- падение битка в лузу не в соответствии с заказом;
- вылет битка за борт;
- запрещённый удар (пропих, нажим, двойной удар);
- туш шара;

Виталий (Хабиб) Архипов

Автор: LGLGLGLGLGL (не проверено). 5 июнь, 2019 - 23:11

Поиграл сегодня в игру предков, то есть по тем правилам, что описал в блоге. Впечатлений масса.))

Первое впечатление это понимание того, что для полного понимания нюансов тактики этой игры мне ещё далеко. Не раз после удара до меня доходило, что играть лучше было не так.)) Но кое что становится понятно.

1. Выставлять выгодно, то есть нужно выигрывать раскатку перед игрой. Выставляя, свой биток от красного без труда можно привести в дом, причём лучше не в угол, а ближе к середине короткого борта и не близко к борту. Так сопернику будет сложнее попасть по вашему битку при вводе его битка в игру ударом с рук из дома. Даже если и не промажет, легко может подставиться откатив свой биток от вашего к углу.
2. Отыгрывать свой биток в угол это не лучший вариант. Снукер можешь не сделать, а вот сравнительно лёгкого чужого или свояка от вашего битка дашь сопернику.
3. Отыгрывать биток выгодно с целью поставить снукер либо за чёрный, либо за красный шар, разумеется разводя битки по разным половинам стола.
4. Вообще, в первую очередь при подходе нужно думать не о том как набрать очки, а о том как убрать биток соперника подальше от других шаров, что можно совместить с атакой лузы чужим битком на тихом ударе. Или играть чужого битка по "фишкам", то есть по чёрному шару, но только без риска коснуться им красного шара в случае промаха или уронить чужой биток в лузу, так как это принесёт очки сопернику, а не тебе.
5. Играть чужим по чёрному сильным ударом (типа гармошки от параллельных бортов) невыгодно, так как сбитый чёрный может случайно коснуться вашего битка, и это приведёт к штрафу в - 2 очка (за сбитый чёрный и за штрафное касание).
6. Удары с набором очков весьма сбалансированы в игре. Попасть чужим от борта по чёрному по сложности где-то между лёгким чужим/сваяком и дальним чужим/сваяком. Поэтому и то, и другое в игре постоянно есть. Карамболь /рокамболь выгодно играть тогда, когда просматривается движение шара-мишени (без нужды его сильно срезать) в сторону чёрного шара. То есть при промахе по чёрному 1 очко за карамболь/рокамболь и переход хода, а при сбитии чёрного 2 очка и продолжение серии. Сваяком по чёрному после карамболя по двум шарам ни разу не встретилось в игре. Вот это редкий вариант, полагаю для случая когда биток соперника и красный находятся рядом и не так далеко от чёрного. Дуплет красным выгодно играть после сыгывания битка соперника, в том случае, если красный или от красного в лузу или красным от борта по чёрному играть сложно.

Выяснилась необходимость дополнить правила в пункте определяющем набор очков при промахе заказного или молча, а также при штрафе. Речь идёт о случайном падении прицельного шара от борта, считать ли бонусное очко за борт в штраф. Полагаю, что нет, ибо факт падения шара в лузу неоспорим, а вот количество бортов перед этим может быть неясно. Итак, если заказ выполнен, то за каждый заказанный борт 1 очко, а если чужой упал дураком от борта (-ов) при невыполненном заказе, то сопернику 1 очко за сыгывание, без бонусных за борта. Также и случайно сыгранные шары от борта при штрафе - они в минус игроку, без учёта бортов. Однако если бортовой удар выполнен по заказу и при этом допущен штраф (например биток в лузу или по чёрному), то все очки за борты тоже в минус игроку.

Вот такие вот мысли для начала. Будем дальше изучать.))

Автор: LGLGLGLGLGLë (не проверено). 6 июнь, 2019 - 06:25

Ещё пара тройка замечаний.

1. Замена фишек на чёрный шар на центре стола была правильным решением. В шар на центре шаром от борта попасть прилично сложнее, чем в одну из 5 фишек, и как я сказал выше такой удар сравним по сложности с кладкой шара в строгую лузу. То есть если бы были фишки, а не шар, то игра строилась бы в основном через них, и это не соответствовало бы строгому лузному бильярду. Полагаю в 1853г. столы ещё не были повсеместно строгими, а на нестрогих столах игра от борта по пяти фишкам гармонировала с кладкой шаров в нестрогие лузы.

2. Полагаю, начальную позицию красного шара лучше изменить на середину короткого борта за пирамидой. На выставку (начальный удар) это принципиально не влияет, но устранил возможную путаницу в вопросе куда выставлять сыгранный (выскочивший) красный шар. Итак, место выставки Красного шара плотно на коротком борту за пирамидой, как можно ближе к его середине, но не касаясь при этом других шаров.

3. Полагаю уместным использовать в игре джентльменское дополнение к строгому заказу, то есть при планировании сыгрывания прямо-летящего шара (своего битка или прицельного шара) объявлять голосом заказ не обязательно, и любой из сыгранных шаров засчитывается. Это будет стимулировать игроков играть шары на две лузы.

Автор: Dennis23. 6 июнь, 2019 - 23:19

Интересным делом вы заняты!
Хочется надеяться, что хотя бы правнуки оценят!

Автор: LGLGLGLGLGLë (не проверено). 7 июнь, 2019 - 06:08

Кстати да, забыл сказать о правнуках.))
Последним, кто упоминал Русские Кегли по Фрейбергу, был Васильев в 1930 г. У него совсем кратко они описаны. Упоминается серийное правило, строгий заказ, игра битком по фишкам после карамболя, заказное сыгрывание битка (назначенный провал). Но уже написано, что можно играть и белый и красный, то есть опущено правило, что первый удар в подходе только по битку соперника, а это существенно обедняет тактику игры делая невостребованной тему снукера. Васильев с лёгкой руки Лемана копирует уничижительную оценку всех кегельных партий, как и Леман не понимая, что отличия именно Русских кегель устраняют все недостатки других, в т.ч. Итальянских. Строгий заказ с учётом того, что набранные очки при невыполненном заказе идут сопернику, снимает излишнюю фуксовость кегельных партий играемых без заказа. А легальное сыгрывание битка

и игра им по фишкам после карамболя разнообразит технику игры и прилично усложняет тактику, так как к лузе отыгрывать свой биток становится опасным из-за относительной лёгкости сыгрывания дальнего свояка по сравнению с дальним чужим.

Моё поколение относится к поколению правнуков Лемана. И я оценил по достоинству его книгу (второе издание), в том числе и бережно сохранённые им правила игры в Русские кегли времён Фрейберга, который Леману в отцы годился. Думаю Леман сам не играл в эту игру на строгом бильярде, наче он не дал бы ей таких уничижительных оценок, сравнив её с Итальянскими кеглями, в которые и поигрывали во времена Лемана.

Автор: LGLGLGLGLGLё (не проверено). 7 июнь, 2019 - 06:27

Ещё одно замечание к правилам игры в Игру предков.

В кегельной игре было правило, что закончить игру можно только ударом по кеглям, то есть сыгрывая шар и набрав необходимое для победы количество очков, всё равно нужно ещё сыграть результативно по кеглям. Думаю это отголосок того, что на нестрогих бильярдах сыграть шар в лузу было проще, чем от борта по кеглям. На строгом бильярде сложность сыграть шара сравнительна со сложностью сыграть по шару на центре стола шаром от борта, а вот сделать карамболь или рокамболь, который хоть и обрывает серию, но приносит 1 очко, существенно проще. Поэтому, полагаю, в духе традиций будет добавить в игру правило, что игру нельзя кончить карамболом или рокамболом, обязательно нужно либо сыграть заказного шара, либо заказным ударом сбить чёрного шара на центре стола.